nachdiplomkurs

emergency design

Emergency Design – Krisenbasierte Architektur- und Designstrategien in räumlichen Systemen
Ein Zertifikats-Lehrgang des Instituts Design2context an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

hgk

kontakt

Weiterbildungszentrum der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich
Limmatstrasse 47, Postfach, CH-8031 Zürich

—

Koordination Nachdiplom:

Telefon	+41 (0)43 446 40 20	
Fax	+41 (0)43 446 45 39	
E-Mail	nachdiplom@hgkz.ch	
Web	www.hgkz.ch	> Rubrik Weiterbildung (für Studienbeschreibung und Einschreibeunterlagen)
	www.emergencydesign.hgkz.ch	> Website «Emergency Design»

—

hgk

—

Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich
Mitglied zfh

Nachdiplomkurs «Emergency Design»
Performative Strategien situativer Raumproduktion

«Emergency Design» ist performatives Situationsdesign | Die Theorie von «Emergency Design» basiert auf dem Begriff der Emergenz und besagt: Lebensräume sind Krisenräume | Krise ist ein existenzieller Grundzustand der Emergenzen, somit auch der Identifikationen | Design ist direkte Handlung als formale Notwendigkeit in emergenten Krisenräumen | Sämtliche Situationen sind als diskontinuierliche Emergenzen eines Lebenszusammenhangs, somit Krisenzusammenhangs zu betrachten | Die Gestaltungsbereiche Kunst, Architektur, Design haben nicht mit Objektentwürfen und Ästhetisierung zu tun, sondern mit temporären Situationen | Formgebung erwächst aus den Inhalten, singulärer Emergenzen (In-Formationen) und nicht aus der Reproduktion von formalen Funktionsweisen (Ex-Formationen) | Der Krisenraum ist die Matrix kultureller Erneuerung in Design, Identitäten, Architektur | Kolonialisierung und Neutralisierung der Krise bewirkt Eskalation in Katastrophen | Der Schlüssel der situativen Raumproduktion ist der Körper | Diesem existenziellen Grundzustand nahe zu kommen bedeutet, selber in lebensräumlichen Handlungsmanövern Situationen zu erzeugen, Realitäten, die temporär, fragil und singulär sind | Jede Situation ist eine freie plastische Bewegung von Anordnungen, die sich zu Gunsten ihrer Erneuerung permanent verschiebt | Jede Realität ist ein Konstrukt und existiert der Möglichkeit nach.

Der Begriff des Emergenten ist im NDK «Emergency Design» programmatisch zwischenverortet. Er oszilliert zwischen beiden Möglichkeiten von Emergenz und Emergency. Jenseits von pragmmatischen Horizonten des Diskursiven und Funktionalen erlauben wir uns, ein umfassendes Angebot vorzustellen, das sowohl die Sicht auf räumliche Systeme, als auch das Verständnis für eigene Möglichkeiten des präsenten Handelns in räumlichen Anordnungen progressiv öffnet.

Der Nachdiplomkurs – Emergency Design

(…) Das Jahrhundertthema emergiert aus der Katastrophe der tradierten Kultur und ihrer holistischen Moral: Making the immun systems expicit.

Peter Sloterdijk, Sphären III

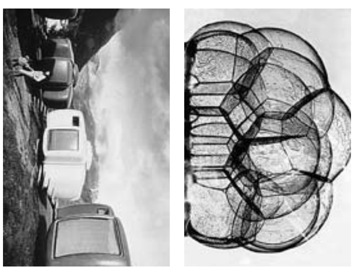
Kursinhalt – Emergency Design

Jedes Situations-Design ist «Emergency Design». Die Dynamik des Lebens bewegt sich zwischen Emergenz (Auftauchen) und Imergenz (Untertauchen) von Situationen, in denen wir agierend Bestandteil sind. Mit Handlung, Haltung und Gesten provozieren wir ständig Entscheidungen und inszenieren temporäre, sich permanent wandelnde Realitäten. Da sich Emergenzen in komplexen, fragilen und kurzlebigen Zusammenhängen präsentieren, fordern sie uns heraus, immer wieder Begriffe von Ordnungen zu schaffen und Zeichen zu setzen. «Emergency Design» geschieht naturgemäss als lebensräumliches Handlungsmanöver von einer Emergenz zur nächsten. Ein Abenteuer in Übergängen, Zwischenräumen, Randgebieten, blinden Zonen und überall zugleich.

Wir verwenden den Begriff «Emergency Design» im NDK als Bezeichnung für die Dynamik von Lebensräumen, die in Übergängen, im Widerspruch und im Wandel sind, also von Räumen in der Krise. Das Thema der Krise ist auch ein Thema der Behausung. Denn Behausung beginnt dort, wo wir Situationen schaffen, Ereignisketten und damit sämtliche Mitteilungen, in denen wir uns und andere einrichten. Die Orte, an denen sich Kommunikationsprozesse gestalten, sind temporäre Gebäude, das heisst, sie sind vorübergehende Gebäude, auf Grund ihrer Empfindsamkeit. Dazu gehören Selbstbilder, Weltbilder, gesellschaftliche Verabredungen, Spielregeln, Rituale, Infrastrukturen, Tabuzonen, Grauzonen, Minenfelder. «Emergency Design» ist die Anwendung eines Emergenzbegriffs, der sich auf Ereignisse körperlich-räumlicher Systeme und deren latente Krisenhaftigkeit bezieht.



1–3



4–5

Fortsetzung > Kursbeschreibung

Unser Verhältnis zu Irritation und Krisenraum ist ideologisch geprägt. Eine erlernte Stigmatisierung, Ghettoisierung oder behavioristische Überformung von Krisenpotential führt dazu, dass unsere Resistenz wenig ausgeprägt und unsere Handlungsbereitschaft situativ zu agieren, entweder stark herabgesetzt oder verweigert wird. Im NDK «Emergency Design» arbeiten wir mit dem Paradox, dass eine Integration von «Krise» kulturstabilisierend ist. Hingegen bewirkt die Ausgrenzung von Krisenkulturen zugunsten des Erhalts eines ideologischen Mainstreams eine Neutralisierung von Kulturressourcen. Demzufolge wird die Artenvielfalt situativer Lebensräume gefährdet. Die Konsequenz einer solchen Neutralisierung von Ressourcen blockiert kulturelle Regeneration. Die Krise gerät aus der Balance und wird zur Hydra. Dann nämlich zeigt sich Krise als Katastrophe, was wir üblich «case of emergency» nennen. Die Lösung, die wir im NDK anbieten, ist ein spezifisches Angebot, den Weg des «Situationsdesigns» zu erproben und zu verstehen. Der Schlüssel hierfür ist der Ort des Körpers und das ambulante Szenario seiner Mitteilungen.

Die Thematik der situativen Raumproduktion in urbanen Räumen umreist ein komplexes Feld, das im Kurs von Angeboten aus unterschiedlichen Disziplinen bearbeitet wird. Wir bieten im NDK den Zugang zu «Changing Strategies» als Schlüsselkompetenzen der situativen Raumproduktion an. «Changing Strategies» stehen im Verlauf des Kurses in einem betrachtenden Vergleich mit Strategien aus Wirtschaft, Kunst, Wissenschaft, Militär und Extremsport. Der NDK «Emergency Design» ist ein Projekt, das von einem interdisziplinären Ansatz ausgeht, Wissen und Fertigkeiten vermittelt, welche für einen freien, konkreten Gebrauch verfügbar sind.

Kursziel

«Changing Strategies» sind Krisenstrategien. Der Kurs befähigt zu kreativem Selbst- und Situationsmanagement, zu szenischem Handeln, und zur Initiierung von temporären Sinn- und Wertekonstruktionen in blockierten, automatisierten und eskalierenden Situationen. Ziel des NDK ist eine neue Grundeinstellung zu den Möglichkeiten von Realitätskonstruktionen. Wir öffnen uns der Tatsache, dass wir mit unserem Agieren immer Bestandteil von Szenarien oder szenischen Konstrukten sind. Die Einsicht in das permanente Krisenpotential von Räumen und Körpern ist identisch mit der Einsicht in die situative Ausbreitung neuer Chancen. Risikobereitschaft und Flexibilität sind das Rüstzeug für neue Lebenseinrichtun-

Fortsetzung > Kursziel

gen, die alte Funktionsbezeichnungen sprengen. Simultan dazu ermitteln wir Ressourcen und aktivieren Krisenimmunitäten (exercises of refuge®) als komplementäre Raumstabilisatoren. Wir bieten die Philosophie und die Realisation von «Emergency Design».

Der Zugang zu den verschiedenen Übungen und Anwendungen wird durch das Team der hochqualifizierten Dozierenden des Kurses ermöglicht. Sie werden sich mit ihrem fachspezifischen Know-how zu Gunsten eines grösstmöglichen Lerneffekts der Studierenden einsetzen, um «Emergency Design» als Bewegungsprinzip, als Organisationsmodell, als Kulturtechnik und als Designmethode zu vermitteln

Qualifikation/Kompetenzen

Der zweisemestrige, berufsbegleitende Nachdiplomkurs «Emergency Design» vermittelt Schlüsselqualifikationen für den Umgang mit Ereignissen im permanenten Widerspruch und Wandel. Diese Schlüsselqualifikationen umfassen fünf Strategien, die wir zusammengefasst als «Changing Strategies»/Krisenstrategien definieren (Seite 10/11).

Die Studierenden erwerben diese Kompetenzen durch theoretische Reflexion, praktische Übungen, vergleichende Betrachtungen, konkrete Anwendung und freie Umsetzung, als praktisches Know-how.

Wir vertreten den Standpunkt, dass eine zeitgemässe Kulturpraxis den freien und spontanen Gebrauch sämtlicher verfügbarer Strategien beinhaltet. In der Summe der situativen Handlings- und Lernkompetenzen sprechen wir von der Kunst situativer Raumproduktion, vom «Emergency Design». Vom Standpunkt eines holistischen und globalen Kulturdesign ist diese Kunst ein Privileg des Menschen, der nach neuen Unternehmenskompetenzen sucht. Die Kunst des «Emergency Designs» dient letztlich dem kreativen Selbst- und Situationsmanagement, dem spontanen szenischen Agieren, sowie der Inszenierung und Präsentation von neuen Zusammenhängen, Andordnung und Atmospähren in Lebensräumen.

Changing Strategies/ Krisenstrategien

Strategien sind Vorschläge, Pläne oder Modelle, um ein Ziel zu erreichen. Unser Ziel ist die situative Raumproduktion. Raum entsteht dort, wo wir als Körper, Person, Feld, Netzwerk, Kontext und Dimension, insgesamt als ORT präsente Sinnkosntruktionen erzeugen und Situationen designen. In der Anwendung basiert «Emergency Design» auf Changing Strategies.

Changing Strategies setzen wir im NDK in ein vergleichendes Verhältnis mit Management-Strategien aus: Wirtschaft, Wissenschaft, Extremsport, Militär, Kunst, Rettung, Urbanismus, Sicherheit, Architektur/Design, Journalismus

1.

Diskursive Strategien der Raumproduktion

Analyse von Wissensfeldern, aktueller Diskurse und Positionen, Textanalyse, Theorieproduktion, Referenzen, Aufsatz, Rhetorik, Interview, Archiv, Journalismus, Kontextualisierung, Dekontextualisierung, Dialog, Vorstellung, Verabredung, Abstraktion.

2.

Kinästhetische Strategien der Raumproduktion

Monomotivation/Spontanität, Kernimmunität, Bioresonanz, Muskeltonus, Erinnerung/Gedächtnis, Systemische Methoden wie NLP, Mind Mapping und Organisationsaufstellung, Intuition, Schwerkraft, Schwerelosigkeit, Atmung, Biorhythmus, Deblockierung, Präsenz, Interpsychosomatik, Interpsychomotorik, Durchlässigkeit, Zentrierung, Körperwissen, exercises of refuge®.

3.

Szenische Strategien der Raumproduktion

Performance Art, Beobachtung, Dokumentation, archetypical human dewellings, Visualisierung, Kartografien, Collage, Bricollage, Spurensuche, Storybook, Film, Rituale, Szenografie, Location based storytelling, Tagebuch, Erkundung, Spaziergang, Fieldwork, Location Scouting, Image Scouting.

4.

Technologische/ logistische Strategien der Raumproduktion

Mobile Applications, Trackings, Motion Tracking, Screening, Scanning, Navigation, Ortung, Scouting, Tomographie, Biofeedback, Embodiment, Ausrüstungen wie Detektoren, Nachtsichtgeräte, nomad expert technician system, Codierung, Decodierung.

5.

Soziomorphe Strategien der Raumproduktion

Kooperation, Migration, Behausung, kulturelles Gedächtnis, Rituale, Spiel/Game, Mediation, Moderation, Alltag, Verbindung, Beziehung, Wiedererkennung, Vermittlung, Kollektivierung, Bonding, Initiation, Fest, Auftrag, Vertrauen, Loyalität, Allelopathie, Empathie, Versorgung.

Zielgruppe

Absolventinnen und Absolventen einer (Fach-) Hochschule für Design, Architektur, Szenografie, Kulturmanagement, Urbanismus, der Gestaltung oder anverwandter Disziplinen, wie der Kommunikationsbereiche in Wirtschaft und Unternehmertum.
Für Führungskader im Kultur- und Kunstmanagement.
Für Architekten, Designer und Urbanisten. Für PR-Manager, Projekt-Manager und Kommunikationsdesigner. Für Trend-Scouts, Location-Scouts und Emergency-Scouts. Für Kulturaktivisten, Kuratoren und Journalisten. Für Dramaturgen, Regisseuere und Autoren. Für Einzelunternehmer, Freelancer und Visionssucher. Und für Menschen, die neue Schnittstellen suchen zwischen den Bereichen Architektur, Design, Urbanismus, Kommunikationstechnologie, Medienkunst, Wirtschaft und Theorie.

Aufnahmebedingungen

AbsolventInnen der Hoch- und Fachhochschulen, Universität. Personen mit entsprechender Qualifikation in ausgewiesener Berufspraxis. Mögliche Eignungsabklärung durch die Studienleitung.



Kursaufbau – Emergency Design

In Fortsetzung des Symposium Emergency Design: krisenbasierte Architektur- und Designstrategien in räumlichen Systemen, ist das dramaturgische Konzept des Nachdiplomkurses ebenfalls in 5 Blöcke gegliedert, mit folgender thematischen Reihung:

– Raum und Risiko
– Architektur und Paranoia
– Krise und Resistenz
– Anarchitektur und Innere Sicherheit
– Samurai Fiction

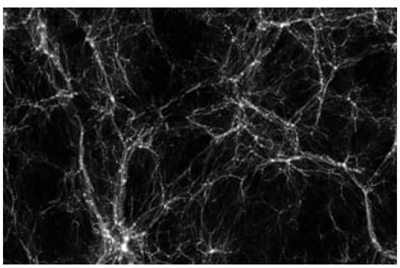
Auf das Grundlagenstudium, das sich aus Theorie, Analyse und vergleichenden Betrachtungen von Anwendungsmodellen und Strategien zusammensetzt, folgen zwei weitere Blöcke der praktischen Umsetzung und Anwendung.

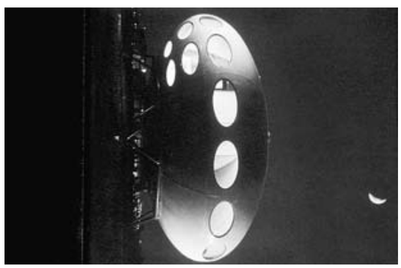
Insgesamt setzt sich der NDK aus 7 Blöcken zusammen, mit jeweils 4 Modulen. Die Module sind als 2–3 tägige Veranstaltungen angelegt, die entsprechend als Seminar, Konferenz, Workshop (Fieldwork, Recherche, Training) oder Exkursion durchgeführt werden. Einige Module werden exterritorialisiert und finden im Wechsel zu Zürich in den Städten Berlin, Wien und Karlsruhe statt, in Kooperation mit den jeweils dort ansässigen Partnern des Postgraduate Research Panel Emergeny Design (PRP ED).

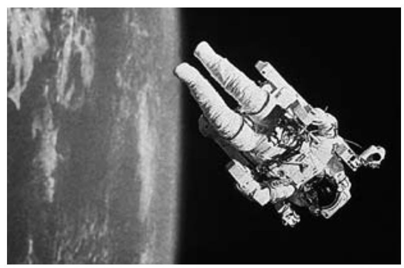
Der Kurs wird abgeschlossen mit einen Permanent-workshop (bionic acting®), der als Transfer-Projekt im 6. Block stattfindet (siehe detaillierte Ausführungen in Blockbeschreibung Seite 22).

Total: 2 Semester, 7 Blocks, 26 Module, 248 Lektionen, mind. 250 Kontaktstunden

7–9







Sowohl die Partnerdozenten, als auch die Partnerinstitutionen des NDK haben sich bereist auf dem 1. Internationalen Symposium Emergency Design am 15. und 16. Februar in Zürich vorgestellt, siehe: www.emergencydesign.hgkz.ch

Die Definierung und Verifizierung von «Emergency Design», sowie die Evaluierung des Brands «Emergency Design», wie auch die Eröffnung des Forschungsfeldes Emergency Design mit thematischen Schwerpunkt auf die Erforschung von Katastrophen- und Krisendynamiken in gesellschaftlichen Räumen, mit Ausrichtung auf deren Bedeutung für eine Implementierung von Designmethoden in Organisationen (Gesellschaft, Wirtschaftsunternehmen, Freelance Kulturaktivisten etc.), waren programmatischer Gegenstand des Symposiums. Diese bereits vorgestellten Themen und Ausrichtungen werden im NDK in ausgearbeiteter Form zu einem Studienprogramm zusammengesetzt, das auf 4 Ebenen aus 7 Blöcken und jeweils 4 dazugehörigen Modulen, in einer Laufzeit über 2 Semester stattfinden wird.

Setting der Blöcke:

1. Grundlagenstudium (Theorie und Analyse), Block 1–3; 2. Vergleichendes Studium (Praxis), Block 4–5; 3. Anwendung (Projekt-Phase), Block 6; 4. Transfer (Projekt-Phase), Block 7

Setting der Module:

1. Workshop; 2. Konferenz; 3. Vortrag; 4. Seminar; 5. Exkursion; 6. Training; 7. Trecking; 8. Fieldwork; 9. Supervision

Partnerinstitutionen

- Hochschule für Gestaltung Karlsruhe / HfG
- Stiftung Bauhaus Dessau
- Management Zentrum Witten / MZW
- Schweizer Armee, Höhere Kaderausbildung, AAL, Luzern
- Schweizer Alpen Club / SAC
- Institut für Angewandte Psychologie / Hochschule für Angewandte Psychologie Zürich
- Institut für Landschaftsarchitektur, NSL, D-Arch, ETH Zürich
- Institut für Grundlagen Moderne Architektur und Entwerfen / IGMA, Uni Stuttgart
- Institute of Architecture, Urban Strategies, Postgraduate Programm, University of Applied Arts Vienna
- Institut für molekulare Biologie, Max Planck Institut Dresden
- Institut für Theorie der Gestaltung und Kunst / ith, hgkz, Zürich
- Mobile Application Design, NDS, hgkz, Zürich
- Artificial Intelligence Laboratory/ Department of Informatics, Universität Zürich
- Keystone Image-Portal Siwtzerland / Keystone-Press, Zürich

Partnerbüros

- Büro für Raumtaktik, Berlin
- Architekturgespräche, Luzern
- Büro für Raumfragen, Karlsruhe / Hamburg
- INSTANT_Architekten, Zürich / Berlin

Partnerdozierende

- Prof. Dr. Peter Sloterdijk, Professor für Philosophie, Begründer der Sphärologie, HfG Karlsruhe
- Prof. Dr. Rolf Pfeifer, Artificial Intelligence Laboratory/Departement of Informatics, Uni Zürich
- Prof. Dr. Heiner Mühlmann, Professor für Rhetorik, Uni Wuppertal
- Dr. Lukas Fecker, Turn Around Management, Alvarez & Marsal, Europe Ltd. London
- Prof. Dr. Martina Löw, Begründerin der Raumsoziologie, TU Darmstadt
- Prof. Hans Ulrich Obrist, Kurator, Museum Moderne Kunst, Paris, Uni Venedig
- Dr. Friedrich von Borries, Architekt und Raumtaktiker, Berlin
- Prof. Dr. Franz Xaver Baier, Architekt und Raumphilosoph, FH München
- Tomas Kadlcik, Redaktionsleiter, Keystone, Zürich
- Dr. Kathrin Wildner, Stadtethnologin, Büro für Raumfrage, HFG Karlsruhe, Hamburg

Grundlagenstudium (Analyse und Theorie)

	1. Semester		Themenpool pro Block
Block 1 **Raum und Risiko** 4 Module im Oktober und November insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: Modul 2: Modul 3: Modul 4:	27.–29. Okt. 3.–5. Nov. 17.–19. Nov. 24.–26. Nov.	**Emergenz: Performativität von kulturellen Systemen** 1. Der Begriff der Performativität und der dissipativen Strukturen 2. Performativität von Raum, Identitäten, Kultur 3. Der Begriff der Inszenierung, des Szenarios und der Szene 4. Identitäts-, Raum- und Realitätskonstruktionen sind codiert 5. Der Begriff der Emergenz (Emergenztheorien) und des Systems: Politische, geografische, biologische, kosmische, psychologische Emergenzfälle 6. Emergency Design: Eine Philosophie für neue global-gesellschaftliche Lebensräume 7. Podiums-Diskussion
Block 2 **Architektur und Paranoia** 4 Module im Dezember und Januar insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: Modul 2: Modul 3: Modul 4:	8.–10. Dez. 15.–17. Dez. 12.–14. Jan. 19.–21. Jan.	**Emergency: Krisenraum, Krisenkultur und Krisendesign** 1. In case of emergency: private und öffentliche Krisenräume 2. Militärische, geopolitische, geografische und urbane Krisengebiete 3. Traumatisierte Räume/Traumatisierte Körper 4. Krisenkulturen (Nomadenkulturen) 5. Vorstellung von Funktionsdesign-Anlagen im Emergency-Bereich 6. Vorstellung des Designbegriffs im Führungsmanagement 7. Podiums-Diskussion
Block 3 **Krise und Resistenz** 4 Module im Februar insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: Modul 2: Modul 3: Modul 4:	2.–4. Feb. 9.–11. Feb. 16.–18. Feb. 23.–25. Feb.	**Stress und Fitness: Immunstrukturen, Motivationsverkettungen und Wohnraumverhältnisse** 1. Embodiment: Der erweiterte Körper (der expandierende Körper), in neurophysiologischen, virtuellen und geografischen Environments 2. Interpsychosomatik und Embodiment 3. Krisenresistenz und Immunkompetenz und Kooperationsmotivation 4. Bionik in Architektur, Demografien und Gesellschafts-Design 5. Integration in Trainings, Manöver und Simulationen 6. Reality-Party mit Live-Space-Engineering (LSE) 7. Podiums-Diskussion

Ein Modul findet je nach Gegebenheit und Bedarf am Donnerstagabend, Freitagabend oder Samstagmorgen statt. In der Regel zwei Halbtage pro Block/Woche.

2. Semester		Themenpool pro Block
Vergleichendes Studium (Praxis)		
Block 4 Anarchitektur und Innere Sicherheit 4 Themen im März/April insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: 30. März–1. April Modul 2: 6.–8. April Modul 3: 20.–22 April Modul 4: 27.–29. April	**Performativität und Behausung: Situationsdesign im urbanen Raum** 1. Performance – Rituale – Alltag 2. Der ambulante Raum 3. Temporäre Behausungen: Ambulanzen, Krisenbehausungen, Raumstationen 4. Situationsdesign im urbanen Raum (temporäres Design/Instant-Design) 5. Brandingstrategien und Urbanismus 6. Situationsethik und öffentlicher Raum 7. Podiums-Diskussion
Block 5 Samurai Fiction 4 Themen im Mai/Juni insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: 4.–6. Mai Modul 2: 11.–13. Mai Modul 3: 25.–27. Mai Modul 4: 1.–3. Juni	**Subversive Raumproduktion: Strategien in Militär, Kunst, Wirtschaft, Extremsport** 1. Vorstellung künstlerischer Produktionen 2. Vorstellung militärischer Linguistik und Software-Entwicklungen u. ihre Anwendungen 3. Guerillatechniken, Games, Trackings in Kunst, Wirtschaft und Militär 4. Diskussion: künstlerische Interventionen sind militärisch, militärische Interventionen sind künstlerisch (mit Gästen) 5. Diskussion: Wie etablieren sich künstlerische und militärische Strategien in der Wirtschaft (mit Gästen) 6. Podiums-Diskussion
Anwendung (Projekt-Phase)		
Block 6 Anwendung 2 Themen im Juni insgesamt 56 Lektionen	Modul 1: 8.–10. Juni Modul 2: 15.–18. Juni	**Permanent-Workshop: bionic acting® (Stadt- und Geländetrecking/Intervention)** In Modul 6 werden alle vorangegangenen Module zur Anwendung kommen. Deshalb wird dieses Modul 6 nachstehend ausführlich beschrieben (Seite 22). 1. Vorbereitung 2. Durchführung: Migration – Kooperation – Behausung 3. Durchführung: Location based storytelling 4. Durchführung: Navigation und Netzwerk (Embodiment) 5. Durchführung: Rückbau 6. Nachbereitung
Transfer (Projekt-Phase)		
Block 7 Transfer 4 Themen im Juni/Juli insgesamt 32 Lektionen	Modul 1: 22.–24. Juni Modul 2: 29. Juni–1. Juli Modul 3: 6.–8. Juli Modul 4: 13.–15. Juli	**Endproduktion** 1. Auswertung der Dokumentationen, Archive und Pressearbeit 2. Produktion: Fokussierung der Zwischenergebnisse auf eine mediale High-End-Produktion im Film-/Videobereich und Publikation 3. Produkt: Plakate, Medien (Sendung) 4. Produkt: Website 5. Produkt: Publikation 6. Produkt: Präsentation und Symposium mit Gästen (und Presse) 7. Reality-Party mit Live-Space-Engineering (LSE)

Modul 6

Permanent-Workshop: bionic acting® (Stadt- und Geländetracking/Intervention)

bionic acting® ist ein Stadt- und Geländetracking, das einen neuen geografischen Spielraum performativ erzeugt.

Der bisherige Unterricht in der Abfolge der Module ist eine Vorbereitung von bionic acting®. Sämtliche bis hierher erlernten Fertigkeiten und Werkzeuge der situativen Raumproduktion kommen in diesem Permanent-Workshop von vier Tagen zum vollen Einsatz.

Das Tracking findet in verschiedenen Arbeitsgruppen an landesweit (Schweiz) verschiedenen geografischen Orten statt. Die Orte werden nach einem geomantischen Zufallsprinzip gewählt. Die voneinander entfernten Arbeitsgruppen verschmelzen durch den Einsatz von mobilen Kommunikations-, Navigations- und Ausrüstungstechnologien zu einem plastischen und virtuellen Behausungsobjekt aller Teilnehmer.

Das Tracking bionic acting® ist eine Konfrontation mit den Themen der Kooperation, Migration und temporären Behausung und stellt eine Herausforderung für die Wahrnehmung des Körpers, von Körperinnenräumen, imaginären Räumen und den kollektiven Kooperationsräumen dar.

Unvorhersehbare Ereignisse erzeugen Umbrüche des externen Szenarios. Diese stehen in einem proportionalen Verhältnis mit dem persönlichen internen Szenario und zum Szenario im Team. Raumveränderungen und Raumeinbrüche führen zu Raumkrisen. An dieser Stelle ist der spontane Einsatz der erlernten performativen Situationskompetenzen gefragt. Absurditäten, Paradoxien, Ambivalenzen sind willkommene Irritationen der gewohnten Selbst- und Raumeinschätzung. Unser Ziel ist hierbei, die Effizienz von Varianten in einem situativen «Emergency Design» zu erproben. Die Krise ist dabei die Herausforderung, Räume zu entgrenzen und damit Tabus und legale Ordnungen der eigenen Projektionen und Identifikationen.





10–11

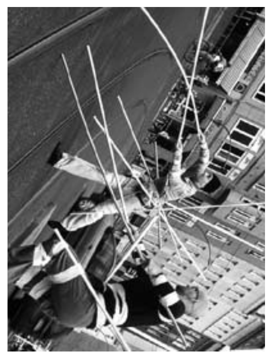
Die Fragen an adäquat gewählte Ausrüstungen und Navigationsinstrumente sowie integrierte Workstations (mobile labs) sind entscheidend. Der erzeugte performative geographische Raum versteht sich hier als Symbiose von technischer Intelligenz und Körperintelligenz; als kollektiver und diasporischer Lebensraum bzw. Krisenraum.

Dieses innere System der Arbeitsgruppen steht im Kontakt mit einem äusseren Mediensystem. Geplant ist die Einrichtung eines eigenen Servers mit Accounts für jeden Teilnehmer, mediale Direktübertragungen des situativen «Emergency Designs» der Arbeitsgruppen und Sendezeiten in Radio und TV-Sendern sowie auf digitalen Werbeflächen. Gemäss der Philosophie des «Emergency Designs», nämlich dass produzierte Realitäten Fiktionen sind, wollen wir im vollen Einsatz eine performative Selbstbild- und Weltbildproduktion realisieren und diese nach aussen tragen. Die Aneignung von Architekturen der Wirtschaft und Projektionsflächen der Konditionierung von gesellschaftlichen Verabredungen und privaten Images geschieht in Absprache mit den Kooperationspartnern. Für uns ist das Experiment entscheidend, subversiv zu agieren, das meint, Kontrollabläufe und Muster des Konsums und des Journalismus subtil zu stören indem wir situativ eigene Konstrukte designen. Die Alternative ist ein absurdes Szenario des «Emergency Designs» im Einsatz: Ein Spiel mit den Möglichkeiten von Identitäten, Szenarien, Slogans, Ikons und Landschaften sowie eine Herausforderung an die eigenen Kompetenzen des performativen Handelns und des Situationsmanagements.

Eigenleistung

Einzelne Module werden exterritorialisiert und finden im Wechsel zu Zürich in den Städten Berlin, Wien und Karlsruhe statt, in Kooperation mit den jeweils dort ansässigen Partner des Postgraduate Research Panel Emergency Design (PRP ED).
Für die Reise- und Übernachtungskosten kommt jeder Studierende selbst auf.


12


13

Kursbeginn
Herbst 2006

Kursdauer
2 Semester
mind. 250 Kontaktstunden

Kurszeiten
Ein Block zu 8 Lektionen:
Donnerstagnachmittag/
Freitagnachmittag/
ggf. Samstagvormittag

Kursort
Hochschule für Gestaltung
und Kunst Zürich

Studienabschluss
Zertifikat NDK

Studiengebühr
CHF 7500.–

Studienplätze
Max. 23 Plätze

Leiter Institut Design2context
Prof. Ruedi Baur

Studienleitung
Yana Milev MA
Szenografin, Medienkünstlerin, Kulturphilosophin, Kuratorin
Institut Design2Context
yana.milev@hgkz.ch

Spiritus Rector des Postgraduate Research Panel Emergency Design (PRP ED)
Prof. Dr. P. Sloterdijk

Leitungs-Mentoren
Prof. Ruedi Baur
Prof. Dr. Jörg Huber
Prof. Dr. Gerhard Blechinger
Prof. Dr. Heiner Mühlmann

Organisationsteam
Intern

Labors/Service
ITZ-Website, online-pool
Video-Studio
Interaktion zwischen technolog. Software- und Video-Dokumentation,
Archiv, Publikation
Studentische Mitarbeit der hgkz(Praktikanten)

Kontakt/Information
Hochschule für Gestaltung
und Kunst Zürich
Koordination Nachdiplom
Limmatstrasse 47
8005 Zürich
Tel. +41 (0)43 446 40 20
www.hgkz.ch > Rubrik Weiterbildung
nachdiplom@hgkz.ch

Leiterin Departement Weiterbildung
Irene Bürge Willemse

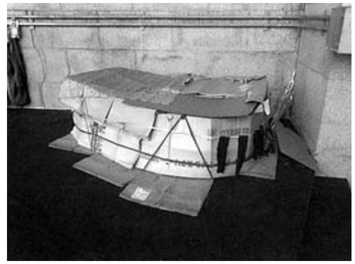
Weitere Informationen:
- www.emergencydesign.hgkz.ch
- www.design2context.ch
- www.hgkz.ch
- www.aobbme.com

Der NDK «Emergency Design» steht in direkter Verbindung mit den Forschungsprojekten am Institut «Design2Context».





14–15





16–17

Kursanmeldung

Ihre schriftliche Anmeldung ist verbindlich und wird nach Eingangsdatum berücksichtigt. Die Anmeldegebühr beträgt CHF 200.–. Dieser Betrag wird Ihnen nach definitiver Aufnahme vom Kursgeld abgezogen.

Kursdauer

2 Semester

Zulassungs- und Durchführungsbestätigung

Die Entscheidung über die Zulassung liegt bei der Studienleitung. Der Kurs wird durchgeführt, wenn sich mindestens 14 TeilnehmerInnen angemeldet haben. Bei ungenügender Teilnehmerzahl müssen wir uns vorbehalten, den Kurs abzusagen. Nach der Entscheidung über die Durchführung und Zulassung wird der Kurs in Rechnung gestellt. Falls der Kurs nicht durchgeführt werden kann, erhalten Sie mindestens 5 Wochen vor Kursbeginn Bescheid. Die Anmeldegebühr wird Ihnen zurückerstattet.

Abmeldung

Bei Rücktritt von weniger als drei Wochen vor Kursbeginn beträgt die Annullationsgebühr 50% des Kursgeldes. Nach der ersten Unterrichtsstunde finden in der Regel keine Kursgeldrückerstattungen mehr statt. Bei Unfall und Krankheit entscheidet die Studienleitung auf Antrag und mit Attest über eine Rückerstattung des bereits eingezahlten Kursgeldes.

Versicherung

Die Schule und die Studienleitung übernehmen keine Haftung. Versicherung ist Sache der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Bildnachweis

01 Pressebild, Flutkatastrophe in Frankreich
02 Pressebild, Golfkrieg, 1992
03 Janet Cardiff/George Bures Miller, The Paradise Institute, 2001, aus: Biennale Venedig 2001
04 Pneumatische Konstruktion, Modellversuch mit Seifenblasen, aus: Frei Otto, Natürliche Konstruktionen, DVA
05 Jean Maneval, Six-shell Bubble House, 1968, aus: Moove House, Sean Topham, Prestel
06 Yana Milev, Body Dwellings, Performance 2003, Berlin, Foto: Philipp Beckert, Berlin
07 NASA's Extravehicular Mobility Suit, aus: Moove House, Sean Topham, Prestel
08 Matti Suuronen, Futura House, Finnland, 1968, aus: Moove House, Sean Topham, Prestel
09 Galaxis form within the complex network of massive filamentary dark matter structures. The region shown below is a billion light years across. Institute for theoretical physics, Uni Zürich.
10 Moreno Ferrari, Italien, The Bubble-Wrap Suit, aus: X Treme Fashion, Courtney Smith/Sean Topham, Prestel
11 Lucy Orta, M.I.U. VI, 2002, aus: Body Architecture, Courtney Smith, Verlag Silke Schreiber
12 Tadashi Kawamata, Installation New York
13 Yana Milev, Body Dewellings, Performance 2003, Berlin, Foto: Philipp Beckert, Berlin
14 Bajo-Seenomade in den Gewässern von Flores, Indonesien, 1997, aus: Living in Motion, Design und Architektur für flexibles Wohnen, Vitra Design Museum
15 Behausung eines Strassenbewohners, Tokio 2001, aus: Living in Motion, Design und Architektur für flexibles Wohnen, Vitra Design Museum
16 Cardboard House, Miyamoto Ryuichi, 2004
17 Foto: Steinert/Ullstein, aus: «Neues vom Anti-Sinn«, DIE ZEIT Nr. 49

Typografische Gestaltung: Samuel Marty
Abbildungen: Sämtliche Bilder A.O.B.B.M.E-Archiv